Las Guías



NINTENDO 3DS

VÁLIDA PARA ¡TODO TU SOFTWARE NINTENDO DS!

DESVELAMOS LOS SECRETOS DE LA CONSOLA

TODOS LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO

CONTENIDOS

+ VOLUME −

SD CARD

NINTENDO 3DS: 3D SIN GAFAS

DESCUBRIMOS TODOS LOS SECRETOS DE LA NUEVA Y FLAMANTE CONSOLA PORTÁTIL DE NINTENDO

Sin comerlo ni beberlo, una nueva generación de consolas de bolsillo ya está aquí. Seis años han pasado desde que Nintendo DS revolucionase el mercado de las portátiles con unas ventas astronómicas. El 25 de marzo salió de forma oficial al mercado la nueva portátil de Nintendo, con el objetivo de seguir los mismos pasos de su predecesora. Por el momento ya ha causado el mismo revuelo, ya que Nintendo 3D ha levantado amores y odios a medida que se han sabido más detalles.

¿Las apuestas de la consola? Como buque insignia, imágenes 3D sin gafas, así como posibilidades de conectividad casi permanente gratuita y sin cuotas a través de dos "inventos", Street Pass y Spot Pass, además de una tienda online mejorada que promete tanto nuevas aplicaciones como nuevas posibilidades, como programas de televisión o películas. Por último, un catálogo variado plagado de grandes nombres, que irá nutriéndose de forma semanal, ininterrumpidamente, desde su lanzamiento hasta el verano, con un total de 35 juegos.

Nos hemos sentado, durante un par de semanas, con la consola entre las manos. Nuestros ojos ya solo ven en 3D estereoscópicas. Tanto para los que ya la adoran como para los que dudan y para sus más vehementes detractores, os presentamos esta guía al detalle de 3DS, desde las nuevas funciones que incorpora a sus juegos de lanzamiento, pasando por su historia y la de sus hermanas menores. Todo, para que no quede ningún tipo de dudas.



3DS:
FAS

Por Jose Villalobos

INTRO

El dato

Alrededor de 4 millones de Nintendo 3DS quiere tener la compañía de Kioto distribuidas antes del 31 de marzo. En su lanzamiento se distribuirán 400.000 para Japón, 1,5 para Estados Unidos y 2,5 para el resto de países, entre ellos, obviamente, el territorio europeo.

Récords
Ya antes de haber salido, 3DS ha batido el récord histórico de reservas en Amazon.com..

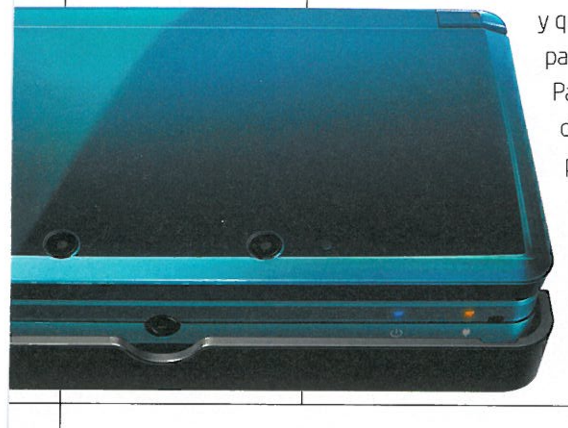
Introducción

El 23 de marzo de 2010 Nintendo hacía oficial el anuncio de su nueva portátil. Nintendo 3DS llega al mercado casi 31 años después de que la compañía de Kioto comenzara su periplo portátil con otra consola de dos pantallas, Game and Watch. Tras una generación alejada del camino de la carrera tecnológica convencional, basada en una mayor potencia de sus consolas al servicio de una mejora visual más que notable en sus juegos respecto a generaciones anteriores, Nintendo, además de seguir fiel a su máxima de que la diversión es lo primero, se pone por primera vez en la vanguardia de la tecnología.

3D sin gafas, esta ha sido la apuesta principal de la compañía de Mario para llamar la atención de los futuros posibles compradores de 3DS, y esta vez sí que vendrá acompañado de una mejora gráfica sustancial con respecto a su predecesora. Aun así, Nintendo es Nintendo, y el hecho de incluir las 3D sin gafas como novedad es un indicativo claro de que, aparte de la materia gráfica, esta sigue dándole mucha importancia a la experiencia de juego. En este aspecto, Nintendo 3DS supone un pasito más de la compañía en sus intentos por lograr una mayor inmersión del usuario en sus plataformas.

EL EFECTO 3D SIN GAFAS SE ACOMPAÑA DE UNA MEJORA GRÁFICA SUSTANCIAL

A todo esto se le añaden otro tipo de novedades que, sin ser tan vistosas como el ya mentado 3D, convierten a la próxima portátil de Nintendo un una consola que invita a vivir la experiencia 3DS en comunidad y que insta al jugador a llevar la consola consigo a todas partes. Nuevas utilidades como el Street Pass o el Spot Pass, la inclusión de giroscopios internos, las funciones de realidad aumentada gracias a sus cámaras 3D o el podómetro se unen a otras ya conocidas y mejoradas como la nueva tienda virtual, eShop, o la ya archiconocida pantalla táctil.



Por si esto fuera poco, muchas desarrolladoras parece que han dejado convencerse por los cantos de sirena de Nintendo y su nueva propuesta. Desde su lanzamiento, pesos pesados de la industria como



Capcom, Konami, Ubisoft, Electronic Arts o Square-Enix mostraban su entusiasmo por la plataforma, enseñando muchos de ellos material técnico de los juegos que ya estaban en marcha. Sagas de renombre como *Resident Evil, Metal Gear, Assassin's Creed, Los Sims* o *Kingdom Hearts* se unían a los clásicos del repertorio de Nintendo como son Mario, Luigi, Link, Fox McCloud y, por primera vez desde hace mucho tiempo, Pitt, del mítico *Kid Icarus* para NES.

Nintendo 3DS es toda una declaración de intenciones de Nintendo. Vuelven a acercarse al camino de la industria, pero mirando no solo hacia adelante, sino hacia todos los puntos posibles, queriendo llamar la atención tanto de los jugadores de toda la vida como de aquellos que aun no conocen los videojuegos. Veamos en esta guía cuáles son sus argumentos.

HISTORIA

El dato

Esa cruceta que ya incluyó Game & Watch y a la que todos los jugadores están acostumbrados no estaba en anteriores dispositivos de videojuegos. De hecho, está patentada por Nintendo, como alternativa del momento al control pad, y desde entonces no ha faltado a ninguna de sus citas en las consolas de Mario.

PIONERO
Gumpei Yokoi, padre de las portátiles de Nintendo, también intentó llevar las 3D a las consolas de la compañías con el fallido Virtual Boy....

Toda una vida de portátiles

Cierto es que casi todos el mundo sabe el camino recorrido por Nintendo para llegar a 3DS. No obstante, siempre quedará algún rezagado al que el nombre Game Boy no le suene de nada, o no sepa de la existencia de Game & Watch. Os presentamos, cual Pokémon, las diferentes evoluciones de las portátiles de los de Kioto.

Game & Watch 1980-1991



El principio del todo. Estos dispositivos portátiles creados por Gunpei Yokoi, traían preinstalados un juego en su interior. En ellos vieron la luz sagas míticas de la compañía como *Mario Bros, Donkey Kong* o *Zelda.* Además, algunos de estos dispositivos ya contaban con una doble pantalla, al más puro estilo DS. La consola contaba con una cruceta para mover a los personajes, más un botón de acción y los botones de "Game A" y "Game B", que permitían alternar los modos de juego de los títulos que venían instalados en la máquina, ya fuera con un modo más difícil o más rápido, un modo para dos jugadores o directamente con una mecánica totalmente diferente.

Game Boy 1989-2001



***¿Qué aporta?** Mayor potencia, conexión a Super Nintendo, conexión a Nintendo 64.*

Hasta que fue destronada por Nintendo DS, era la consola más vendida de la historia junto con todas sus revisiones, con más de 118 millones de unidades. La Game Boy original era bastante grande y pesada, por lo que meterla en un bolsillo era en ocasiones complicado. Su pantalla LCD reflexiva tan solo dejaba ver cuatro tonalidades entre amarillo y verde, dejándola a nivel técnico muy por debajo de su competidora directa, Game Gear. Sin embargo, el brutal apoyo de desarrolladoras a la portátil de Nintendo, junto con la escasa duración de la batería de la de SEGA propiciaron el despegue de la portátil. Game Boy permitía conectar un

cable entre dos portátiles para poder jugar con otra persona en multijugador, si bien es cierto que esta faceta de la consola no fue muy explotada por las compañías. En cuanto a los controles de la consola, se eliminaron los botones de selección de juego disponibles en Game & Watch, se mantuvo la cruceta, y se añadieron cuatro botones: A, B, start y select, emulando al esquema que en esos momentos había en el mando de NES. En 1996 sale al mercado Game Boy Pocket, una revisión más pequeña y con una mayor duración de la batería. En Japón salió también a la venta Game Boy Light, una revisión de Pocket con pantalla retroiluminada.

Game Boy Color 1998-2001



¿Qué aporta? Juegos en color, menor tamaño.

Revisión definitiva de Game Boy, que ofrecía la posibilidad de ver juegos en color creados específicamente para este sistema, así como la retrocompatibilidad total con todo el catálogo de Game Boy, el cual se podía ver con ciertas gamas de colores, al estilo del accesorio para jugar a la portátil en Super Nintendo, el Super Game Boy, pudiendo ver estos títulos en paletas de colores azules, rojos, verdes e incluso como una foto en negativo.

Game Boy Advance 2001-2008



¿Qué aporta? Mayor potencia, gatillos L y R, retrocompatibilidad con Game Boy, conectividad con Nintendo Game Cube.

La nueva potencia de Advance permitía al fin juegos totalmente coloridos en una consola de Nintendo. Su potencia y especificaciones técnicas la acercaban mucho a lo que en su día fue Super Nintendo, lo que hizo que recibiera un gran número de ports de la mítica sobremesa de la compañía de Kioto, desde *Donkey Kong Country* a *Super Mario World*. En su esquema de control añadió los gatillos L y R, situados en las esquinas superiores de la consola, lo que amplió las posibilidades jugables de sus títulos. Además, era compatible con prácticamente todo el catálogo de Game Boy; podían conectarse varias consolas a través de un cable para jugar en multijugador, incluso con un solo cartucho para varias consolas; y hasta podía interactuar

El dato

Con Game Boy, Nintendo inició la loca tradición de sacar consolas de colores por doquier como estrategia de reclamo para nuevos compradores. Desde 1995 la compañía ha repetido esta medida con todas sus consolas. Solo con Game Boy Nintendo sacó entre modelos oficiales y ediciones limitadas y exclusivas en algunos países 80 diseños diferentes de la portátil al mercado.

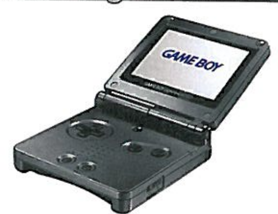
HISTORIA

CONSEJO

Pese a que muchos puedan pensar que el paso de Advance por el mercado fue sin pena ni gloria, lo cierto es que al finalizar su ciclo comercial la consola había vendido alrededor de 81,6 millones de unidades, casi el doble que Nintendo 64.

con Game Cube para desbloquear contenidos adicionales en los juegos de ambas plataformas. Como contrapunto, Nintendo seguía sin ofrecer en sus portátiles una pantalla retroiluminada, lo que en determinadas condiciones de luz hacía imposible jugar.

Game Boy Advance SP 2003-2008



¿Qué aporta? Menor tamaño, pantalla (retro) iluminada.

Al fin Nintendo lo hacía. Por fin se podía jugar en la habitación, a oscuras, en mitad de la noche, a cualquiera de los títulos del catálogo portátil de la compañía de Kioto. Además, Advance SP era más pequeña que el modelo tradicional, y podía cerrarse, al igual que una Nintendo DS, para que la pantalla no se rayase, así como para reducir el tamaño del dispositivo y a la vez aumentar su portabilidad. Como curiosidad, las primeras SP no fueron retroiluminadas, sino que sus pantallas tenían una iluminación frontal, con un resultado algo inferior al otro método mencionado. Sin embargo, y ya al final de su vida útil, empezaron a salir modelos retroiluminados, bajo el pretexto de Nintendo de que la producción de esta tecnología, al fin, se había puesto en un precio aceptable tanto para fabricantes como para consumidores.

Game Boy Micro 2005-2008



¿Qué aporta? Tamaño ínfimo, ajuste de la luminosidad de la pantalla, conectividad con Nintendo DS, carcasas intercambiables.

Último cambio de look de Game Boy Advance. Lo cierto es que a estas alturas poco quedaba del modelo original. Micro era una consola realmente portátil gracias a su más que reducido tamaño y peso (pesaba menos que un iPod mini), pero que sin embargo perdía muchas de las funciones que podían encontrarse en sus anteriores revisiones, como la retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy o la posibilidad de ser conectada a Game Cube. Como contrapunto, podía conectarse con un cable a la DS original japonesa, para jugar entre ambas a modalidades multijugador a algunos juegos específicos. También podía conectarse a las otras versiones de Advance mediante cable especial para la consola.

Nintendo DS 2005-Hoy



¿Qué aporta? Mayor potencia, doble pantalla, pantalla táctil, botones "X" e "Y", conexión inalámbrica y Wi-Fi, juego online, micrófono, retrocompatibilidad con Game Boy Advance, el Modo Descarga.

A estas alturas hablar de Nintendo DS, tras haberse convertido en la portátil más vendida desde que salió al mercado a finales de 2005, es casi en un mero trámite. DS se convirtió en la cara de la nueva Nintendo presidida por Satoru Iwata tras la salida de su antiguo presidente, Hiroshi Yamauchi. Se rompía así con un mandato que había durado más de 50 años (desde 1949 a 2002). Se iniciaba así un nuevo rumbo que resucitaría las ventas de la compañía de las generaciones pasadas.

Como casi todo el mundo sabe, la principal novedad en esta nueva filosofía se centró, sobre todo, en acercar al usuario aun más a las experiencias jugables a través de nuevas formas de control, con las dos pantallas, una de ellas táctil y el micrófono como principales curiosidades. Las puertas que estos elementos abrieron ayudaron al surgimiento de nuevos juegos con nuevos planteamientos para nuevos públicos, que colmaron el catálogo inicial de la portátil, con *Nintendogs* como ejemplo claro de estas nuevas posibilidades.

El dato

El "reinicio en caliente" era una de las funciones menos conocidas de Advance. Este permitía reiniciar la consola sin tener que utilizar el botón de encendido, sino pulsando simultáneamente START, SELECT, A y B. Con esta función podía reiniciarse la consola al instante si nos quedábamos atascados, o cambiar de forma más rápida de juego en aquellos cartuchos que incluían más de uno.

Grandes sagas
Advance albergó grandes títulos de sagas de renombre, desde veteranas como Final Fantasy, Castelvania o Metroid, hasta bombazos nuevos como Golden Sun.

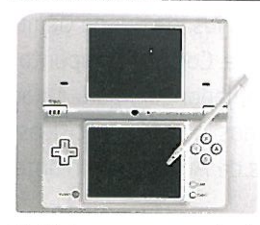
HISTORIA

El dato

Gracias a la disposición de los botones de Nintendo DSi, la consola podía configurarse en casi todos sus juegos tanto para zurdos como para diestros. Además, en juegos como Another Code, Hotel Dusk o Brain Training podía jugarse con la consola en vertical, como si de un libro se tratase, lo que ofrecía así una nueva forma de presentar un videojuego.

Otros lanzamientos como *Mario Kart DS* o *Metroid Prime Hunters* ayudaron a mostrar hasta dónde podían llegar las posibilidades online de la consola, que permitía a varios jugadores jugar con un solo cartucho gracias al modo descarga; y juegos como *Another Code* e incluso *Electroplankton* permitieron descubrir a los jugadores de toda la vida y a aquellos que buscaban cosas diferentes que los atributos más vanagloriados de la consola podían ser usados de muchas, diferentes y originales formas.

Nintendo DSi 2009-Hoy



¿Qué aporta? *Nuevo menú, lector de tarjetas SD hasta 2 GB, tienda virtual DSiWare, mejoras en el audio, más memoria RAM, memoria interna de 256 MB, mejor procesador, dos cámaras de 0,3 megapíxels, pantallas más grandes, reproductor de audio, navegador de serie.*

El último paso previo de Nintendo hacia 3DS se llevaba a cabo en una revisión de Nintendo DS que suponía casi un campo de pruebas para ver cómo funcionaría una portátil muy parecida a la nueva 3DS, pero sin romper antes de tiempo con la generación de consolas actual. Lo cierto es que para ser una revisión de la DS original, DSi ofrecía tantas novedades que, si no hubiera sido por el nulo incremento en su potencia gráfica y la de sus juegos, podría considerarse una consola nueva y aparte.

El nuevo menú de DSi hacía a la portátil más manejable y cómoda de usar. Además, la inclusión de un puerto para tarjetas SD posibilitaba el principal gran añadido de la consola, DSiWare, que abría el desarrollo para la portátil a aquellos grupos de programación más modestos que quisieran mostrar sus ideas para la portátil a través de esta plataforma de descarga digital. La inclusión de un puerto para memoria flash permitió también que Nintendo incluyese un reproductor de música, el Nintendo DSi Sound, que permitía tanto editar sonido como escuchar audio en formato AAC, ampliando así las capacidades multimedia de la consola.

En los últimos modelos de la consola también se incluían de serie un navegador (Nintendo DSi Browser), así como Flipnote Studio, un programa para realizar animaciones, con lo que este aspecto multimedia se potenciaba aun más. DSi recibió a su vez una revisión de mayor tamaño, DSi XL.

UN NOMBRE LÓGICO
Por si acaso no habías caído, el nombre DS se debe a la expresión en inglés para Doble Pantalla, "Dual Screen".

Nintendo 3DS

Tras este breve repaso sobre las portátiles de Nintendo, llegamos al meollo de la cuestión ¿Qué ofrece Nintendo 3DS? ¿Qué es lo que tanto marca la diferencia? ¿Qué encontrará en su caja alguien que la compre el día de su salida? Para dar respuesta a estas preguntas, lo mejor es empezar echando un vistazo a lo que se ve a simple vista.

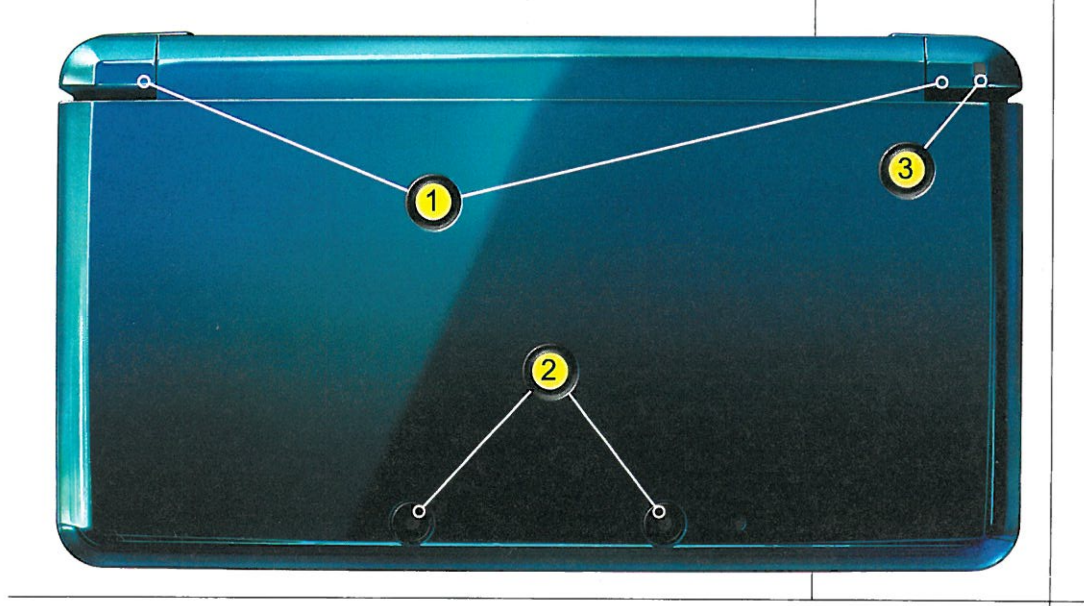
Contacto físico

Vista Superior

1: Botones L y R.

2: Cámaras frontales: De 0,3 megapíxels cada una, pueden sacar fotos en 3D a una resolución máxima de 640 x 480, siendo posible visualizarlas al instante. La calidad de las imágenes que toman estas cámaras es bastante pobre debido a su baja resolución. No obstante, cumplen con su objetivo a la perfección.

3: Luz de estado de la consola: Esta pequeña luz indicará el estado en el que se encuentra nuestra consola: azul cuando esté el Wi-Fi conectado, verde cuando esté en modo Street Pass, naranja cuando haya cerca algún amigo para jugar online y rojo cuando la batería esté agotándose.





Vista frontal

1: Capa superior: Contiene todo lo relacionado con la pantalla 3D, "slider" regulador del 3D incluido. Es ligeramente más grande que las otras dos capas, para facilitar la apertura de la consola, y su color es el más oscuro del conjunto de la consola.

2: Capa intermedia: En esta capa se encuentran los controles, incluída la pantalla táctil, así como el regulador de volumen y el botón de desconexión de Wi-Fi.

3: Capa inferior: Aquí están tanto los botones L y R, como la ranura de los cartuchos, el receptor de infrarrojos, el hueco para el stylus y los puertos de carga y para tarjetas SD.

4: Auriculares.

Vista apertura

1: Pantalla 3D: Pantalla panorámica de 3,53 pulgadas, con una resolución de 800 x 240 o dos pantallas de 400 x 240. Esto se debe a que cada imagen es renderizada dos veces, por lo que se podría hablar de que la resolución real es la mitad de ancha. Nintendo 3DS renderiza cada imagen dos veces, y envía cada una a cada ojo, creando un efecto óptico que permite el tan laureado efecto 3D. De las dos pantallas de la consola, esta es la más grande.

2: Pantalla táctil: Es una pantalla táctil resistiva con una resolución de 320 x 240. Su tamaño es semejante al de la Nintendo DS Lite. Eso sí, sigue sin ser multitáctil.

3: Cámara interior: Tiene la misma resolución que las exteriores, y no puede sacar fotos en 3D.

4: Altavoces.

5: Regulador de 3D: Activar y desactivar el efecto 3D de la consola es tan sencillo como subir o bajar este "slider", que controlará la intensidad de este efecto, a gusto del usuario. Dispone de 5 niveles de iluminación diferentes.

6: Circle pad: La alternativa de Nintendo al joystick para la portátil funciona de maravilla, responde perfectamente a nuestros movimientos y goza de una buena ergonomía.



7: Cruceta: Para aquellos que no se sientan convencidos con el Circle pad.

En un principio habrá que acostumbrarse a su nueva ubicación, ya que da la sensación de quedar algo a desmano.

8: Botón Home: Para volver al menú principal de 3DS en cualquier momento de la partida, para así aprovechar totalmente su capacidad de multifunción.

9: Puerto para tarjetas SD: La consola vendrá de serie con una tarjeta de 2 GB en la que podremos guardar desde las fotos que hagamos hasta contenidos descargables de Nintendo 3DS Store.



CONTENIDO



El stylus

1: El nuevo Stylus mejora todos los modelos que pudieron verse en DS. Con una longitud máxima de 10 centímetros, esta maravilla plegable vuelve a tener su lugar en la parte de atrás de la consola, en posición vertical. Presenta un agarre muy cómodo, y su punta ancha de plástico hace responder a la pantalla táctil de 3DS a las mil maravillas.

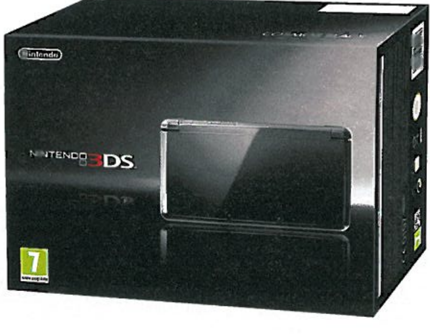
Poco más queda por decir del apartado físico de la consola. Mide 135mm x 74mm x 20mm y pesa poco más de 230 gramos. Cuando se tiene entre las manos, da una sensación de mayor calidad que Nintendo DS, de ser una consola más resistente. Sus formas angulosas pero notablemente redondeadas hacen que no sea una consola incómoda de agarrar. Por otro lado, su carcasa brillante, junto con las otras dos capas de la consola de diferentes colores le dan un aspecto de portátil más seria que su predecesora.

Contenido de la caja

- Contenido de la caja.
- Sistema Nintendo 3DS.
- Cargador en forma de base.
- Adaptador AC.
- Lapiz táctil de 10cm aprox.
- Tarjeta de memoria SD (2Gb).
- 6 cartas de Realidad Aumentada(cartas de papel para jugar con la cámara).
- Sencilla guía para principiantes.
- Instrucciones.
- Garantía.

2 EDICIONES
Dos colores distintos a gusto del jugador.





Características técnicas

Una vez vista por fuera la consola, lo que más interesa es saber qué es lo que ofrece por dentro. Nintendo 3DS vive y respira gracias a dos procesadores ARM11 a 266 Megaherzios, una memoria RAM de 64 MB y 4MB de VRAM, así como una tarjeta gráfica llamada PICA200. Para que todos nos entendamos, y según la mayoría de los desarrolladores, la consola puede generar efectos gráficos de la actual generación de consolas, adaptados a la reducida resolución de la pantalla de Nintendo 3DS, lo que consigue resultados realmente vistosos en algunos juegos.

Batería

La duración de la batería de Nintendo 3DS es uno de los temas más polémicos. La compañía ha confirmado que la duración de esta ronda entre las 3 y las 5 horas, con el efecto 3D y el brillo al máximo, a la vez que se está jugando y se tiene conectado el Street Pass y el resto de conexiones inalámbricas. Disminuyendo estas opciones la duración de la batería llega a alargarse hasta las 8 horas, y entre 120 y 90 si la tenemos en modo espera, con el Street Pass conectado, y no realizamos ningún otro tipo de actividad. .

El cargador disponible para 3DS es compatible con Nintendo DSi. Además, con la consola vendrá una peana de carga, en la que dejar cómodamente la consola. Desde Nintendo afirman que el tiempo de carga total de la consola ronda las dos horas.

Giroscopios

Tras la exitosa aplicación de este tipo de tecnología en el mando de Wii, Nintendo ha decidido incluirlos en su nueva consola, ofreciendo así una nueva posibilidad de controles que no estaba disponible en sus anteriores portátiles salvo con juegos muy puntuales que incluían estos dispositivos dentro del propio cartucho. Juegos como el próximo *Super Monkey Ball 3D* ya han apostado por este tipo de control. ¿El inconveniente? Pues que aparentemente no parece llevarse muy bien con las 3D estereoscópicas, ya que es necesario tener un punto de vista más o menos fijo y estable para poder disfrutarlas. Por lo tanto la decisión queda en manos del jugador. ¿3D y control de toda la vida o control por movimiento?

CONSEJO

¿Realmente te aporta algo navegar por los menús con el 3D activado al máximo? ¿Y jugar en tu habitación con el Street Pass conectado? Haciendo un uso inteligente de la portátil podremos alargar la duración de su batería.



TÉCNICAS

CONSEJO

Nintendo 3DS está pensada para llevarla encima constantemente. Si la sacas a la calle con el Street Pass y el Spot Pass encendido, sacarás el máximo provecho a todas las funcionalidades sociales que la consola ofrece gracias a su comunicación inalámbrica.

Podómetro

Este es un añadido que a muchos puede extrañar, pero que sin embargo casa perfectamente con la idea de Nintendo de llevar la portátil a cualquier lado, y que hay que conocer si se quieren entender por completo las múltiples ventajas que aporta llevar la consola con nosotros durante todo el día. Aparte de contar nuestros pasos, el podómetro sirve para hacernos ganar Monedas de Juego, con las que podremos posteriormente comprar nuevos añadidos tanto para algunos de los juegos que vienen instalados de serie con la consola como para otros títulos futuros, como por ejemplo en *Super Street Fighter IV 3D Edition*.

Básicamente el sistema funciona de la siguiente manera: cada 100 pasos que demos con la consola en modo espera recibiremos una moneda. Podremos acumular hasta un máximo de 300 monedas en nuestro monedero, y habrá una cantidad máxima de monedas que podremos obtener cada día (tampoco es cuestión de salir a correr tres horas diarias con la consola a cuestas para hacernos ricos).

Comunicación inalámbrica

En cuanto a la comunicación inalámbrica, Nintendo 3DS podrá conectarse en la banda de los 2,4 GHz. Además, podrá conectarse a Internet mediante accesos LAN, siendo compatible esta con WPA/WPA2, IEEE802.11 security.

Por otra parte, tenemos los llamados Street Pass y Spot Pass. Ambos son dos términos a los que cualquier futuro comprador de 3DS se tendrá que acostumbrar, pues son el truco que se ha sacado de la manga Nintendo para conseguir la mayor interconectividad para su portátil sin tener que recurrir a otros métodos como el 3G o cualquier otra alternativa que requiera pagar cuotas.

El Spot Pass entra en acción cuando tenemos la consola en modo espera. Esta buscará puntos de acceso Wi-Fi para recibir de forma automática información, contenidos de juegos o vídeos gratuitos. El Street Pass también funciona con la consola en este modo. Si llevando nuestra Nintendo 3DS encima nos cruzamos con otra 3DS que tiene conectado su Street Pass, podremos interactuar con ella, intercambiando datos, fotos, Miis e incluso compitiendo o compartiendo datos de juegos, como pueden ser el caso de *Super Street Fighter IV 3D Edition* o *Pro Evolution Soccer 2011 3D*.



En definitiva, lo que Nintendo pretende con esta función es que el usuario de 3DS la pueda llevar durante todo el día encima sin que tenga la sensación de que mientras no la usa no está ocurriendo nada. La idea es que se abra la consola y se encuentre actualizaciones inesperadas, porque sin saberlo ha pasado al lado de alguien que también tenía 3DS y al abrirla encontramos un Mii nuevo en la Plaza Mii, o se dispone de un cortometraje en 3D para descargar porque en la cafetería en la que estuvo esa tarde había un punto Wi-Fi que desconocíamos, y al que la consola se ha conectado para ofrecer nueva información.

Por último, y dentro del apartado de la comunicación inalámbrica, no nos podíamos olvidar las mejoras que respecto al juego online ha llevado a cabo Nintendo. Hasta el momento, el proteccionismo excesivo de Nintendo por la seguridad entre las interacciones entre jugadores había llevado a un engorroso sistema de códigos por cada juego. Ambos amigos tenían que intercambiar sus códigos, juego a juego, si querían poder disfrutar de una partida online. En Nintendo 3DS esto se acaba. Cada usuario tendrá solo un código por consola. Una vez intercambiado este código con otra persona, podremos recibir información de ella como, por ejemplo, a qué juego está jugando en ese momento, si está en una partida online, e incluso invitarla a unirse a una partida a la que vas a entrar. En definitiva, por fin Nintendo 3DS elimina la parte más engorrosa e innecesaria de los malvistos códigos de amigo.

TÉCNICAS

CONSEJO

¿Atascado en una mazmorra? ¿Quieres saber cómo conseguir cierto objeto oculto? Aprovecha de forma inteligente la función del multitarea. Pulsa el botón home para suspender el juego, buscar la respuesta por Internet, apuntarla en el bloc de notas, y volver al juego inmediatamente sin tener que terminar tu partida.



Retrocompatibilidad con Nintendo DS

Siguiendo la línea que ha venido manteniendo con sus portátiles desde Game Boy Advance, Nintendo 3DS es compatible con casi todo el catálogo de su antecesora. Exactamente con todos los juegos que no requiriesen el puerto de Game Boy Advance para utilizar algún accesorio, como *Guitar Hero*. El resto son totalmente compatibles.

Eso sí, hay que matizar que estos juegos no pueden beneficiarse ni del efecto de las 3D estereoscópicas de la consola, ni tampoco de la mayor resolución de la pantalla superior. En este caso, se incluyen un par de bandas negras a cada lateral de la pantalla para ajustar el juego al tamaño original de la pantalla de DS. No obstante, podemos seguir jugando online con otros amigos a juegos de DS, si bien es cierto que los datos online que tuviésemos en la primera de las táctiles no estarán en la segunda, por lo que hay que volver a introducir a todos nuestros amigos en la nueva consola.

Multitarea

Nintendo 3DS inaugura esta característica en las consolas de Nintendo, después de que las de la competencia ya la hubiesen incluido en sus dispositivos. La función de multitarea consiste en poder ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo, sin tener que cerrar una de ellas para poder utilizar otra.

Eso sí, esta multitarea de Nintendo 3DS es relativa. Existen unas cuantas aplicaciones base que pueden ser ejecutadas a la vez que el resto de programas están abiertos, pero no podemos tener, por ejemplo, un juego en stand by mientras creamos un Mii o ejecutamos los minijuegos de Realidad Aumentada al mismo tiempo.

Las aplicaciones que podremos utilizar mientras tenemos activo algún juego u otro programa son el navegador, el bloc de notas, la lista de

amigos conectados y las opciones de Street Pass, así como el registro de actividad de la consola. En el caso de que queramos cambiar cualquier programa que tuviésemos en ejecución que no fuera ninguno de estos, tenemos que cerrar el primero, y después abrir el siguiente.

No obstante, los programas que pueden usarse a la vez permiten aumentar la utilidad de la consola, por lo que podremos, por ejemplo, salir del juego con el botón Home, y buscar trucos o pistas por Internet, sin tener que terminar la partida para poder realizar la consulta.

Tres dimensiones estereoscópicas

Desde que se anunció la consola, el principal reclamo de esta ha sido, precisamente, el aspecto más complicado de explicar de la misma. Explicar las sensaciones que produce ver una imagen en movimiento en Nintendo 3DS es tan personal que cada uno tendría sus propias impresiones. "Es como si se acercara", "se sale de la pantalla", "sientes que el muñeco está ahí", "eres más consciente de las distancias".

Muchas de estas frases se han ido escuchando a lo largo de los meses previos al lanzamiento de la consola, tanto por parte de los periodistas como de los jugadores afortunados que pudieron probarla en el tour por España organizado por Nintendo para acercar la experiencia de tener una 3DS entre las manos. Sin embargo, la situación sigue siendo la misma: hay que probarlo para comprobarlo.

Nosotros no podemos haceros ver esas imágenes en estas páginas impresas, pero sí os podemos explicar cómo funcionan, se generan y cómo deben usarse las 3D estereoscópicas, para que cuando finalmente tengáis vuestras 3DS, no os pille de improviso esta novedad que, todo sea dicho, debe usarse con precaución.

¿Cómo funciona?

Muy bien, Nintendo 3DS ofrece la posibilidad de poder ver imágenes en 3D estereoscópicas sin gafas. De repente, esto de la visión estereoscópica se pone en boca de todo el mundo, y entonces surge la pregunta ¿Qué es la visión estereoscópica?

La explicación, aparentemente, es bastante sencilla: la estereoscopía consiste en crear una sensación de tridimensionalidad o la ilusión de profundidad. Este fenómeno se da al ver nuestro cerebro dos imágenes idénticas, pero que distan ligeramente entre sí, justo el espacio necesario para que este efecto tenga lugar. Esta leve diferencia entre

SELECTOR 3D
La clave de la consola es este simple y sencillo interruptor analógico que permite seleccionar la profundidad del efecto 3D.

3D

OFF

las posiciones de la imagen es interpretada por el cerebro, y a través de un proceso de paralaje, realiza un cálculo de esas imágenes en un espacio tridimensional, generando así el efecto de profundidad tridimensional.

¿Cómo es posible que Nintendo 3DS pueda ofrecerlas?

Pero, ¿cómo conseguir dos imágenes distantes en un dispositivo con una sola pantalla, sin que tengamos que dividir esta en dos imágenes, o sin que seamos conscientes de la existencia de estas? La explicación la encontramos en el llamado "Parallax Barrier", un dispositivo creado por Sharp, ubicado en la parte trasera de la pantalla superior de Nintendo 3DS, y que, por decirlo de alguna forma, distribuye los píxels de la pantalla que van dirigidos a cada ojo para que este efecto sea posible, a través de unos pequeños cristales llamados lentículas.

No obstante, este efecto tiene unos requisitos mínimos que deben cumplirse para que se pueda producir de forma óptima. En primer lugar, el efecto de las 3D estereoscópicas de Nintendo 3DS no se puede disfrutar por más de una persona. Es necesario estar enfrente de la pantalla, en una posición más o menos estable y centrada para que el proceso de paralaje anteriormente explicado se produzca correctamente y no se pierda la sensación de profundidad.

Por otro lado, es necesario mantener el dispositivo a una distancia media del ojo para que podamos ver el efecto correctamente. Esto depende de cada persona, pues la distancia entre los ojos es distinta en cada uno. En el manual de la consola se recomienda sostener la consola, al menos, a unos 35 centímetros de la cara y a un máximo de 60. De todas formas, cuando iniciamos por primera vez nuestra Nintendo 3DS se puede configurar el 3D para la persona que lo va a usar normalmente.

Es debido a estos "peros" que la tecnología de "Pa-

rallax Barrier" no puede ser aplicada a día de hoy a otros dispositivos, como por ejemplo las televisiones. El hecho de que se requiera de un ángulo específico para proyectar estas imágenes, así como una distancia determinada, sumado a las particularidades de cada persona en cuanto a la distancia de los ojos y demás, hace que el poder disfrutar grupalmente de una misma imagen en 3D sin gafas no sea aun una realidad.

Por último hay que recordar que, pese a todo, no todo el mundo puede apreciar este efecto visual. Las personas que tengan vista cansada, ojo vago u otros problemas visuales que mermen de forma notable o total la percepción de alguno de los dos ojos no apreciarán la sensación de profundidad de Nintendo 3DS.

¿Cómo debe usarse este efecto?

Se ha hablado largo y tendido sobre los posibles efectos perjudiciales de las 3D estereoscópicas de Nintendo 3DS para la vista de los usuarios. Motivos no han faltado, ya que algunas personas que pudieron probarla en su momento confesaron sentirse mareadas, con dolores de cabeza o fatigadas.

Cómo ya se ha explicado antes, cada persona es un receptor único del efecto 3D, y para que este sea óptimo en un usuario la consola debe configurarse para tal fin. En este sentido, las 3DS que se pudieron probar en las diferentes ferias o en el propio "Prueba y Verás" organizado por Nintendo por toda España estaban configuradas de una forma predeterminada, o llamémosla "universal", para que nos entendamos.

Este hecho pudo provocar que una parte de los que la probasen (un porcentaje bastante discreto), sintiesen esos efectos negativos, de entre los cuales se encontraba quien suscribe en estos momentos estas líneas.

No obstante, habiendo podido probar la consola durante más tiempo, y configurada apropiadamente, se puede afirmar que estas molestias desaparecen con el paso del tiempo y con el uso. Por lo tanto, creemos que es conveniente que se sigan una serie de recomendaciones para disfrutar del 3D sin que nos pase factura el resto del día:

Tomarnos nuestro tiempo para configurar previamente la consola. Se debe tener muy en cuenta este aspecto. Merece la pena contener por un momento nuestras ganas de ver inmediatamente todo en 3D,

EFECTO 3D

y pasarnos por el menú de configuración para adaptar la consola a nuestros ojos y sentirnos lo más cómodos posible con las 3D esterescópicas..

No activar el efecto 3D al máximo desde el primer momento. El cerebro no está acostumbrado a procesar dos imágenes por separado constantemente. Por ello recomendamos que el paso a las 3D sea gradual, aumentando con los días la intensidad del efecto.

Descansar la vista cada 30 minutos en los primeros contactos. Esto es debido a que, también por la falta de costumbre, nuestra vista al principio se fatiga más, y si nos exponemos durante una hora o más al efecto en nuestros primeros compases notaremos que se nos fatigan los ojos de forma notable. Poco a poco podemos ir aumentando el tiempo de exposición, según lo notemos nosotros mismos.

En definitiva, la mayoría de recomendaciones de uso sobre el efecto 3D de la nueva portátil de Nintendo se podrían resumir en una sola idea: esta es una experiencia nueva a la cual tanto nuestra vista como nuestro cerebro no están acostumbrados, por lo que la toma de contacto debe ser gradual hasta que nos acostumbremos a ambos. Si no se abusa de su uso en los primeros compases, y configuramos la con-

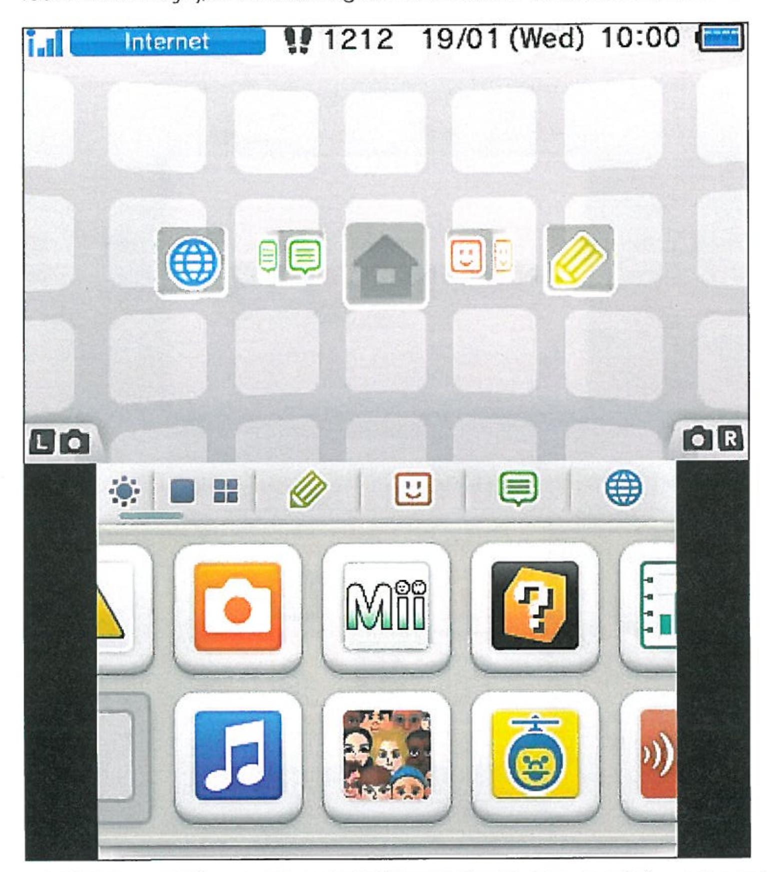


sola adecuadamente a nuestros ojos, podremos jugar en estereoscópico sin ningún tipo de problema.

El menú de la consola

¿Qué vemos al abrir la consola? Pues en un principio, un menú muy similar al que ya se viera en Nintendo DSi. En la pantalla superior se nos muestra una imagen en 3D relacionada con el programa que tengamos seleccionado para abrir, así como la fecha, la hora, o el número de monedas del que disponemos, y los pasos que hemos dado.

La pantalla inferior, por su parte, está divida en dos secciones diferenciadas. La parte superior, en donde se muestran lo que podríamos llamar tareas fijas, y que son las que realmente son compatibles con las capacidades de multifunción de 3DS. Estas funciones son el navegador (que no estará operativo hasta mayo), el menú de registro de actividad de la consola, el listado



MENÚ

de amigos y el bloc de notas, donde podemos hacer anotaciones sobre juegos a los que estamos jugando sin necesidad de cerrarlos.

También en esta franja superior tenemos otros dos botones: uno sirve para modificar los cinco niveles de luminosidad de la pantalla. El otro nos permite modificar el tamaño de los iconos de las aplicaciones, por lo que podremos tener visible si queremos un solo icono en pantalla, o hasta más de cincuenta a la vez y de un solo vistazo ver todas las aplicaciones que tenemos en la consola. Estos iconos son lo que muestra la mayor parte de la pantalla táctil.

Lo cierto es que el menú de Nintendo 3DS es muy cómodo e intuitivo. El diseño que Nintendo ha escogido para este permite que en una sola pantalla podamos ver y tengamos acceso a todas las aplicaciones de la consola. Movernos a través de las diferentes aplicaciones y herramientas del sistema es tan fácil como tocar en la pantalla táctil, que responde a las mil maravillas. Todo desprende el típico espíritu de Nintendo. Melodías agradables para la presentación de las diferentes aplicaciones y diseños desenfadados, minimalistas y coloridos para los iconos.

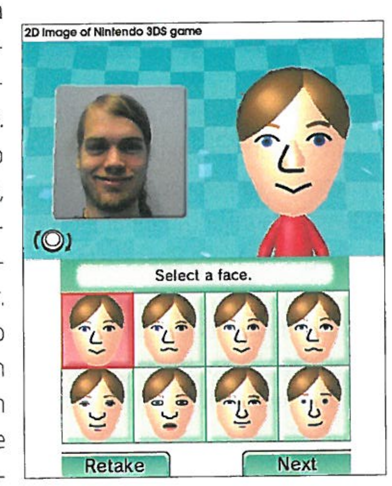


Software de serie

Las aplicaciones que trae de serie Nintendo 3DS son una de las novedades con respecto a su predecesora. Repasemos una a una las aplicaciones con las que se encontrarán los jugadores nada más encender la consola:

Editor de Mii

Más completo que el disponible en Wii y mucho más integrado con las funcionalidades y el día a día de la consola. Su principal atractivo y novedad es el Face Sheet, o reconocimiento facial a través de la cámara. Esto permite hacernos una foto con la cámara frontal de la consola, y que esta saque un Mii lo más parecido posible a nosotros, que luego podremos editar y perfeccionar. Lo genial de los Miis en Nintendo 3DS es que esta vez sí que serán como una carta de presentación del usuario al mundo, y a través de ellos podremos compartir información con otra gente. Además, su papel en la Plaza Mii tiene más peso del que tenía en Wii, por motivos que comentaremos a continuación.



Plaza Mii

Uno de los apartados que Nintendo ha cambiado más con respecto a Wii, para poder sacarle más partido. En la plaza Wii dispondremos de dos minijuegos que se beneficiarán del Street Pass. Aquí es donde se alojarán todos los Miis que nuestra consola reciba de otras 3DS a través del Street Pass. Los Miis que se intercambian de esta forma pueden ser editados con ciertos datos del propietario de la 3DS, como sus aficiones o su estilo de vida, que darán información de nosotros al resto de usuarios.
Además, lejos de ser un mero accesorio más en nuestra Wii, estos nuevos Miis tomarán un papel importante dentro de los dos minijuegos que ofrece la Plaza Mii para sacar provecho a esta función:

- El primero de estos se llama ***Rescate Mii***. Nuestro Mii ha sido encerrado en una jaula, y tendremos que reclutar héroes a los que tendre-

CONSEJO

La Plaza Mii puede funcionar como centro neurálgico de la actividad social de tu Nintendo 3DS. Visítala a menudo y sácale provecho a sus minijuegos para desbloquear nuevas opciones de personalización de tus Miis.

SOFTWARE

CONSEJO

La Plaza Mii puede funcionar como centro neurálgico de la actividad social de tu Nintendo 3DS. Visítala a menudo y sácale provecho a sus minijuegos para desbloquear nuevas opciones de personalización de tus Miis.

mos que ir dando órdenes para solventar la situación en un juego muy al estilo de los RPG de corte tradicional. Estos nuevos héroes que podremos reclutar no son sino aquellos Miis que hayamos intercambiado a través de Street Pass o, en su defecto, los que hayamos comprado con algunas de nuestras monedas de juego disponibles en el monedero de la consola.



El otro modo de juego es ***En Busca del Cromo***, donde se nos premiará con un fragmento de un cromo dinámico de alguna temática de Nintendo cada vez que recibamos un nuevo visitante en nuestra plaza. Además, también podremos comprar estos fragmentos con monedas de juego, como en Rescate Mii.

En definitiva, dos juegos sencillos y accesibles que a su vez permiten al usuario sacarle todo el provecho a la mayoría de las nuevas características que la consola incorpora.



Sin duda alguna es una de las funciones que más promete de la consola y a la que más partido se le saca dentro del pack básico. Al abrir por primera vez nuestra caja de Nintendo 3DS veremos que, aparte del previsible manual, la consola o el cargador con la peana, tendremos seis cartas de cartón en las que habrá diferentes dibujos con personajes de Nintendo, así como una carta con uno de los clásicos bloques de Super Mario con un signo de interrogación.

Con esta última tarjeta podremos acceder a los seis minijuegos disponibles de realidad aumentada, entre los que encontraremos desde un clási-

co disparar al blanco, hasta un juego de pesca, un billar sobre nuestra propia mesa en el que tendremos que sortear obstáculos moviéndonos alrededor de la carta para buscar el ángulo correcto desde el cual golpear la bola, o un sencillo juego de grafiti donde podremos ver en volumen cualquier cosa que dibujemos en la pantalla de 3DS. Merece la pena pararse a probarlos uno a uno, sacarles el máximo partido y descubrirlos poco a poco.



Básicamente colocaremos la tarjeta en una superficie bien iluminada, y al apuntarle con la cámara veremos cómo empiezan a surgir bloques del suelo que nos permitirán acceder a los diferentes minijuegos. De este modo llama la atención el efecto de las tres dimensiones sobre la superficie de, por ejemplo, nuestra mesa de estudio. Desde volcanes que surgen de ella hasta deformaciones, pasando por dragones a los que podemos ver desde cualquier ángulo posible o el efecto del agua a la hora de pescar, todo en conjunto da un resultado muy vistoso.









SOFTWARE

CONSEJO

¿Estás disparando al blanco y no encuentras la última diana? ¿Quieres golpear la bola de billar pero no te encuentras en el ángulo adecuado? ¿Quieres atacar por el flanco al dragón de turno? Simplemente coge la tarjeta de AR y cámbiala de posición.

Además, con el resto de tarjetas de realidad aumentada podremos ver a algunos personajes de Nintendo, como Kirbi o a Mario, y hacernos fotografías en 3D en otros dos minijuegos dedicados a este fin, *Paparazzi* y *Fotografía Mii*. Un añadido curioso, sin más, para poder disfrutar y sobre todo imaginar las posibilidades de la realidad aumentada en la consola.

Tan solo estos seis juegos de realidad aumentada ya hacen innecesario un juego con la consola del tipo *Wii Sports* como venía en Wii para comprobar las nuevas posibilidades de la consola. No darán tantas horas de juego como un título completo, pero desde luego harán que, si ningún juego de salida nos llama la atención, podamos utilizar la consola como una sustituta de Nintendo DS con ciertos añadidos exclusivos.

Cámara de fotos



Sigue un poco la línea general que se inició con Nintendo DSi. Podemos sacar fotografías tanto con la cámara frontal como con las cámaras en 3D y, posteriormente, añadirles efectos y retoques, que en este caso serán más numerosos que en la antecesora de 3DS, así como también algunos intentarán aprovechar el efecto 3D.

Son interesantes y divertidos algunos añadidos, como la posibilidad de fusionar dos caras en una sola foto, la posibilidad de añadirle algunos filtros curiosos o el modo de fotografías aleatorias, en el que será nuestra Nintendo 3DS la que nos sorprenda con una selección al azar de filtros y efectos en la foto que realicemos.

Estas fotos, además, pueden enviarse a los amigos que tengamos agregados en la consola.

Nintendo 3D Sound

En un sencillo editor de sonido que nos permite grabar y mezclar pistas de una forma sencilla. Permite insertar algunos efectos y modificaciones.

eShop

La nueva tienda de Nintendo puede que sea la aplicación que más novedades ofrecerá a partir de marzo respecto a sus anteriores versiones en otras consolas de Nintendo. Aprendiendo de sus errores, sobre todo en Wii, se ha querido unificar lo que en la consola de sobremesa era el Canal Nintendo y el Canal Tienda.

Hay que aclarar que tanto eShop como el navegador no están incluidos de lanzamiento con 3DS, está planificado que estos se activen a partir de finales de mayo con una actualización de la consola. Nintendo aduce que aun tienen que mejorarlo para que no haya errores.

eShop ofrecerá juegos y programas creados específicamente para Nintendo 3DS, al igual que ocurría con WiiWare y DSiWare. Hablando de los títulos de esta última, se ha confirmado que será posible transferirlos de nuestra DSi a 3DS, si bien Nintendo aun no ha especificado cómo será este procedimiento.

Además, nuevamente se incluirá una plataforma de descargas de juegos de anteriores plataformas, como ya se hizo en Wii con la Consola Virtual. En este caso, contaremos tanto con juegos de Game Boy como de Game Boy Color, algunos adaptados a las nuevas posibilidades estereoscópicas de la consola. También ha sido confirmada la distribución por esta vía de juegos tanto de Game Gear como de Turbografx 16.

Pero eso no es todo, ya que Nintendo ha firmado contratos con cadenas televisivas importantes como Eurosports o Netflix para ofrecer contenidos audiovisuales desde la consola por streaming. Si bien este servicio ya está disponible para Wii en Estados Unidos, las posibilidades de que llegue a España son remotas, debido principalmente a los abusivos impuestos por derechos de autor que están vigentes en nuestro país.

No obstante, Nintendo se compromete por su parte a distribuir vídeos, tráilers de películas y videoclips en 3D a través de eShop. De hecho, se ha confirmado que Aardamn Animatios ('Evasión en la Granja' o 'Wallace y Gromit' entre otros) ya está trabajando en un cortometraje exclusivo para la portátil.

Así, el nuevo servicio de distribución digital de Nintendo promete ser más accesible y completo que sus predecesores y ofrecer contenido para todo tipo de usuarios. Sin embargo, hasta finales del mes de mayo no tendremos las respuestas a estas preguntas.

PILOTWINGS

CONSEJO

Tómate el juego como un paseo, porque es cortito y no tiene ni multijugador ni Street Pass. Tienes una isla entera para sobrevolar y explorar en diferentes momentos del día. Disfrútala y ten este juego como una vía de escape para desestresarte.

Juegos de lanzamiento

Nintendo 3DS saldrá al mercado español acompañada de doce títulos de salida. Si bien no se puede considerar el mejor listado de lanzamiento con el que ha contado la compañía en sus portátiles, sí que puede considerarse uno de los más plurales, ya que contamos con títulos tanto de deporte, como de lucha o aventura de mano de diversas compañías aparte de la propia Nintendo, como son Capcom, Konami, Electronic Arts, Namco, Sega o Ubisoft. Esta última es la que más ha apostado por la portátil de Nintendo, con cuatro títulos en el lanzamiento. Si quieres saber con qué juegos puedes hacerte desde ya para disfrutar de la portátil de Nintendo, sigue atento a las siguientes páginas.

Pilotwings Resort | Nintendo

La franquicia *Pilotwings* vuelve tras más de diez años de ausencia desde su última entrega en Nintendo 64, esta vez teniendo como escenario de altos vuelos la Isla Wuhu, conocida también por haber albergado las pruebas deportivas de *Wii Sports Resort*.

Se podría decir que ***Pilotwings*** es un juego arcade de vuelo en el cual se nos proponen cierto tipo de pruebas, que tenemos que realizar desde diferentes dispositivos voladores, ya sean avionetas, mochilas propulsoras o ala-deltas.

En este sentido, esta nueva entrega para 3DS no varía mucho por lo que se ha podido ver. En las demos que se pudieron probar en Amsterdam estuvieron disponibles tres pruebas en las cuales podíamos surcar los cielos de la Isla Wuhu en los tres dispositivos anteriormente mencionados. En las pruebas había que pasar por ciertos puntos de control para conseguir una puntuación lo más alta posible.

Obviamente, la variedad del título reside en el manejo de los diferentes medios de vuelo, siendo la avioneta la que mejores sensaciones proporciona al ofrecer un gran número de posibilidades de control, desde desaceleraciones a caídas en picado o piruetas. Aun así, Nintendo no ha ofrecido aún mucha información sobre los posibles modos multijugador del título, o si este aprovechará otras funciones como el sensor de movimiento o el Street Pass.

Pero el principal atractivo del juego reside en la profundidad que las 3D

De vértigo
El efecto 3D está tan bien llevado en Pilotwing Resort que en algunas ocasiones la sensación de vuelo y vértigo serán algo más que virtuales.



estereoscópicas dan a los entornos, lo que provoca una verdadera sensación de proximidad de los espacios y recovecos de la isla. Una vez más, parece ser que es la propia Nintendo la que mayor partido sabe sacar a las propiedades exclusivas de sus consolas, en un título que presenta un motor gráfico sólido, sin ralentizaciones al pasar a las 3D y todo moviéndose a 60 fotogramas por segundo. El jugador puede sentir que todos los elementos del escenario están ahí, puede percibir la distancia a la que están y puede sentir el vértigo y la velocidad al volar.

En definitiva, Nintendo vuelve a utilizar la Isla Wuhu para demostrar las capacidades técnicas de sus dispositivos, y hay que admitir que con ***Pilotwings Resort*** lo consigue. Si se quiere tener una verdadera experiencia del efecto 3D sin gafas, este es el juego que debes comprar de lanzamiento, si bien es cierto que a nivel de modos de juego y posibilidades puede que finalmente se quede algo corto en comparación con otros títulos de lanzamiento.

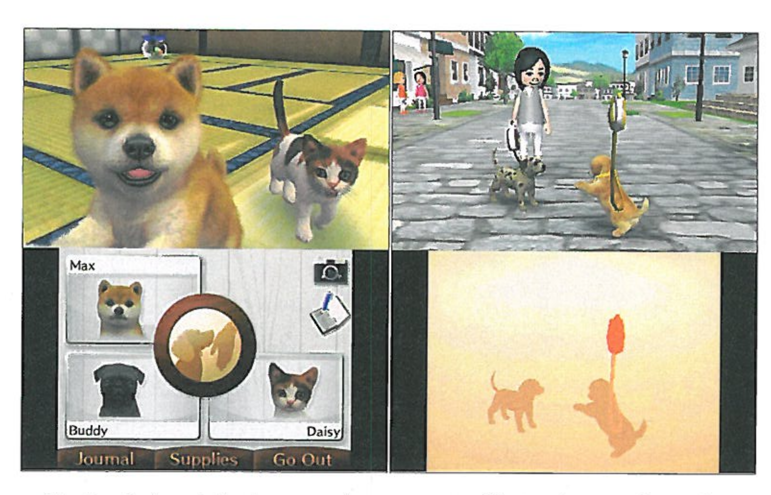
Nintendogs + Cats | Nintendo

Nintendogs fue uno de los títulos que acompañaron a Nintendo DS en sus primeros meses de vida. Antes de que la oferta de juegos de la portátil se llenase de juegos similares de dudosa calidad, *Nintendogs* consiguió convertirse en un fenómeno de masas, vendiendo millones en todo el mundo. ¿Las claves de su éxito? Poder sentirnos muy próximos a nuestras mascotas virtuales gracias al intuitivo uso de la pantalla táctil, cierta profundidad en el comportamiento de los animales y un gran número de desbloqueables que te motivaban a seguir jugando.

CONSEJO

Apúntate a todos los concursos, pasea con frecuencia a tu perro, cuídalo requetebien y relaciónate al máximo con tu 3DS, solo así podrás disfrutar de todas las razas disponibles en las tres versiones del juego.

DOGS +CATS



Siguiendo la estela de su predecesor, este *Nintendogs + Cats* ofrece la misma experiencia, pero mejor. Lo primero, y lo que más salta a la vista en el título es la inclusión de gatos como mascotas a las que cuidar. Esto, que muchos pueden pensar que es un añadido anecdótico, le da profundidad al juego, ya que los mininos no se comportarán como los perros, ni estos últimos actuarán igual en una habitación llena de perros que en una habitación en la que hay un gato asustado, bufando a todo bicho viviente que se le acerque.

Entre las novedades que aprovechan las nuevas posibilidades de la consola encontramos un modelado en los animales claramente superior a su predecesor, con un pelaje y unos movimientos mucho más realistas y mostrando una expresividad mucho más viva a nuestras acciones. El efecto 3D hace que casi podamos tocar a la mascota, a la que veremos muy cerca de nosotros. Además, el juego utiliza un sistema de reconocimiento facial facilitado por la cámara frontal de la consola, por lo que nuestro perro o gato no reaccionará igual ante personas desconocidas que ante su amo.

Volvemos a contar con los concursos de habilidades, los paseos por un nuevo vecindario donde encontrar nuevas localizaciones que hagan mejorar a nuestra mascota, así como una considerable variedad de razas y elementos decorativos desbloqueables.

Nintendogs + Cats sale al mercado en tres versiones diferentes: "Caniche y compañía", "Bulldog francés y compañía" y "Golden Retriever y compañía". Cada entrega tiene unas razas diferentes por defecto, pero a medida que avance el juego y nos relacionemos con otros amigos que tengan otras razas, iremos desbloqueando las disponibles en las otras versiones.

Realismo
El acabado gráfico de los perros es sorprendente. Impresiona en ocasiones su comportamiento frente a nosotros y su gran expresividad.

Eso sí, todas ellas comparten las tres únicas razas de gato: persas, siameses y europeos o de pelo corto.

Además, el juego hace un uso muy intenso del Street Pass, con el que podemos desbloquear nuevos perros, conocer a nuevos dueños y conseguir nuevos objetos, o compartir las fotografías en 3D que podremos hacer de nuestras mascotas. Es parecido al 'Modo Guau' de Nintendo 3DS, pero aun así es de agradecer que esta modalidad siga presente en esta entrega. ⊗

Super Street Fighter IV 3D | Capcom

La saga de lucha más famosa de Capcom no visitaba una consola de Nintendo desde que saliera una revisión de *Street Fighter Alpha 3* para Game Boy Advance, y lo cierto es que poco o nada tiene que envidiar este port portátil a las versiones next gen de sobremesa, pues saca un gran provecho de las tres dimensiones estereoscópicas para ofrecer un nuevo modo de juego propio.

El título cuenta con todos los luchadores disponibles en las otras versiones, 35 en total, así como gran parte de las modalidades de juego ya conocidas y otras exclusivas. Además, el control en 3DS ha sido adaptado perfectamente para contentar tanto a aquellos que llevan jugando a *Street Fighter* desde principios de los 90 hasta los que no han jugado a uno en su vida.

Empezando por el control, se puede usar tanto la cruceta analógica como el nuevo circle pad, y ambos responden a las mil maravillas, aunque sí que es cierto que este último en ocasiones puede resultar demasiado



CONSEJO

¿Quieres encontrar rápido un contrincante online? Entonces te recomendamos que seas tú el que cree la sala, y esperes a que vayan llegando los contrincantes. A nosotros nos ha encontrado partidas más rápido y con menos errores de conexión..

Apto para novatos

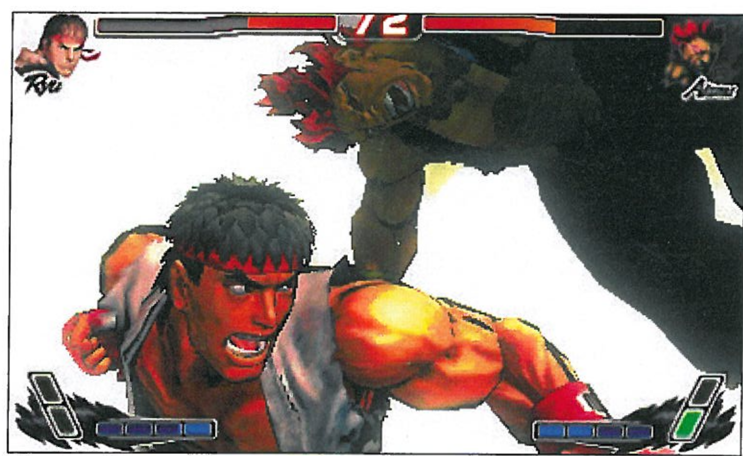
Si no has jugado nunca a un juego de la saga, prueba el modo de control para novatos. Estarás haciendo las técnicas más impresionantes en lo que tardas en tocar la pantalla.

sensible. Los novatos tienen disponible a su alcance, en la pantalla táctil, dos técnicas normales, un super combo y un ultra combo, que se podrán activar en cualquier momento tocando en su correspondiente icono. Este aspecto puede personalizarse, según los gustos del jugador, según necesite más o menos facilidades.

Otra de las novedades que llaman mucho la atención es el nuevo modo de juego que nos permite jugar desde una perspectiva diferente, situándose la cámara encima del hombro de nuestro luchador. Esto, que a priori puede parecer que hacer perder la esencia del juego, supone un gran añadido para disfrutar de las 3D en su máxima expresión. En este modo podemos casi sentir el volumen físico de un hadoken, el cuál veremos acercándose a nosotros de forma bastante real. Una vez más, es una experiencia que hay que probar para saber hasta qué punto marca la diferencia 3DS en este sentido.

Además, el título contará con casi todo tipo de modos de juego multijugador, desde online por Wi-Fi hasta local por descarga con un solo cartucho, e incluso a través de Street Pass con el nuevo 'Modo Figuritas', que podremos coleccionar comprándolas con puntos que obtendremos a lo largo del juego, con el sistema de Game Coins de Nintendo 3DS, o luchando contra otras personas. En este caso, si nos cruzamos con alguien que tenga datos del juego y tenemos activado el Street Pass, automáticamente se iniciará una pelea entre las figuras. Cuando volvamos a abrir la DS veremos el resultado de las peleas, y qué figuras hemos conseguido.

Super Street Fighter IV: 3D Edition es uno de los juegos más completos del lanzamiento de Nintendo 3DS y casi un imprescindible dentro del catálogo de los primeros meses de vida de la consola.



Bonito, bonito. Capcom demuestra una vez más que sabe aprovechar las consolas de Nintendo como nadie, derrochando efectos gráficos por doquier.

PES 2011 3D

Pro Evolution Soccer 2011 | Konami



La entrega anual de la saga futbolera de Konami no podía faltar al estreno de la nueva portátil de Nintendo, en un juego que han sabido realizar con buen tino para dotarlo de una personalidad propia, a la vez que le sacan todo el partido posible a las 3D estereoscópicas. Eso sí, ya avisamos de antemano, el juego no cuenta con modos online, lo que de primeras le quita puntos. Esto no quiere decir que no tenga multijugador, pero sí queremos competir contra alguien, tendrá que ser contra otra persona que tenga el juego, vía Wireless.

Habiendo dicho ya el pero más grande del juego, ahora solo queda nombrar las bondades de este nuevo enfoque. Tendremos tanto la Champions League, como la Liga Máster, por ejemplo. Esta última se beneficiará además de las funciones del Street Pass, ya que si llevando la función activada nos cruzamos con alguien que también tenga el juego en este modo, podremos competir contra su equipo. Este modo servirá para que la plantilla vaya posicionándose en un ranking online y también para desbloquear nuevos personajes que jueguen en nuestro equipo.

Al bajar al campo de juego, será el 3D el rey de la experiencia. Si se tiene desactivado, el título puede pasar por una de las entregas de PS2 o de Wii, quizás con mejores modelados, visto desde una cámara situada a unos pocos metros por detrás del jugador. Sin embargo al activar el 3D, toda la percepción de la posición de cada uno de los jugadores, así como del balón y hasta del propio estadio se hacen patentes. Al cambiar a esta perspec-

CONSEJO

No deseches esta nueva entrega de Pro Evolution Soccer por el cambio de cámara. Siempre puedes, desde el menú de configuración, volver a la cámara de toda la vida, y aun así seguirías disfrutando del 3D.

Poca variedad

El gran defecto de este "Pro" serán sus escasos modos de juego y su ausencia de online.

tiva, seremos conscientes del momento en el que debemos cambiar de sentido, regatear o pasar, ya que la sensación es muy real.

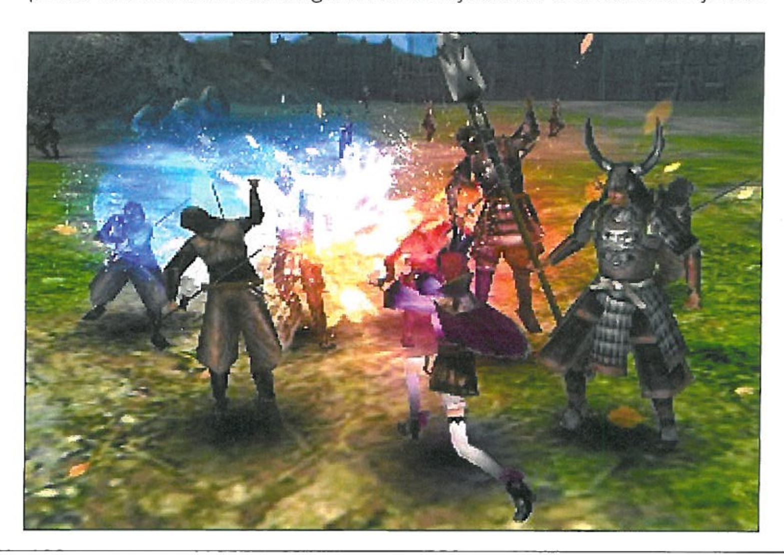
Eso sí, costará más seguir la acción del partido, ya que no veremos a quién tenemos detrás y los jugadores que haya delante de nosotros tendremos que localizarlos buscando detrás de los defensores que se nos interponen en nuestra línea de visión. A esta dificultad se le puede sumar una cámara que en ocasiones no es todo lo ágil que se desearía. Aun así, es una experiencia que ningún usuario de 3DS debería perderse, ya que en general la sensación final es que los partidos son más intensos y emocionantes. Es una nueva forma de ver, jugar y sentir el fútbol que, ciertamente, no se ha visto antes en ninguna otra plataforma.

Samurai Warriors Chronicles | Tecmo

Samurai Warriors Chronicles enfrenta a nuestro personaje a hordas inacabables de enemigos mientras realizamos combos espectaculares con los que derrotar de una sola tacada a decenas de adversarios. Disponemos de más de 40 personajes seleccionables y un líder que será nuestro protagonista.

En una misma misión podremos alternar entre cuatro héroes diferentes con un simple toque en la pantalla táctil, dándole un plus de estrategia al juego. A esto se le suma la posibilidad de personalizar a los personajes, para tener un equipo que se amolde a nuestro estilo de juego.

Se ha incorporado a esta nueva entrega un sistema de moralidad que depende de las acciones de los generales del ejército. Si la moral de un ejército



enemigo es más alta que la nuestra, aparecerá una zona en el campo de batalla en la cual los enemigos serán mucho más fuertes. Si conseguimos terminar una batalla con una moral alta, conseguiremos mejores recompensas tras esta. Otra de las novedades más reseñables de esta próxima entrega es el uso intensivo que se les dará tanto al Street Pass como al Spot Pass, con los que podemos descargar nuevos mapas y desbloquear nuevas armas y objetos. En cuanto a las opciones multijugador, tendremos la posibilidad de jugar por Wireless local con un amigo que tenga el juego.

CONSEJO

MEJOR EN EQUIPO

Apóyate en el mini-mapa para saber en todo momento cómo va el desarrollo de la batalla y aprovecha la gran facilidad para cambiar de personaje para debilitar la moral del enemigo con el personaje adecuado en el momento adecuado..

Super Monkey Ball 3D | Sega



Para aquellos que aun no conozcan esta franquicia de Sega, *Monkey Ball* consiste en llevar a un mono metido en una bola a través de escenarios repletos de pendientes en los cuales habrá plátanos para recolectar, así como obstáculos cada vez más enrevesados. La novedad en ***Super Monkey Ball 3D*** reside en poder ver sus escenarios en profundidad con las 3D activadas. El problema es que si movemos la consola, se pierde la perspectiva del efecto estereoscópico, haciendo que el juego resulte confuso. Lo más recomendable es que, si queremos jugar con el efecto 3D activado, utilicemos el pad de la consola para manejar a nuestro mono.

Además, hay un modo multijugador disponible hasta para cuatro jugadores en modo Wireless, en el que encontramos Monkey Race, en el cuál podemos disputar carreras en varios escenarios, o el modo Monkey Fight, donde tenemos que recoger más plátanos que nuestros contrincantes.

RIDGE R.

CONSEJO

Exprime bien los dos modos de control disponibles. Si crees que puedes superar un nivel en tiempo récord, prueba a hacerlo con el otro modo de control, así alargarás la vida del juego.

Ridge Racer 3D | Namco

Ridge Racer 3D es uno de los dos títulos de velocidad disponibles en el estreno de 3DS. Las carreras entre estos muscle cars típicamente americanos, han sabido llevarse a la portátil de Nintendo aprovechando el efecto de las 3D para ofrecer una nueva sensación de velocidad y fuerza a los coches. La apuesta de Namco quiere alejarse de esos títulos que buscan la perfección en las carreras, el tomar las curvas al milímetro, para enfrascarse en competiciones más rudas en donde el contacto físico con los otros coches puede darnos la victoria en más de una ocasión. ***Ridge Racer 3D*** se ha mostrado sólido a nivel técnico pese a sus críticas iniciales y ofrece una calidad aceptable tanto en modelados de coches como en entornos, aunque con un nivel de detalle algo escaso. Además, gracias al efecto estereoscópico, el juego se toma ciertas licencias visuales, como darle volumen al humo.

Controlamos el coche con el Circle Pad, junto con tres botones para acelerar, frenar y el turbo, más uno para mirar por el retrovisor. Los interesados en el juego pueden estar tranquilos, ya que la respuesta de los controles del título es bastante buena, incluso algo más sensible de lo deseable. Además hay disponibles hasta tres cámaras desde las que conducir nuestro coche.

Por último, y en el apartado multijugador, el juego ofrece opciones para varios jugadores en modo local, no así en el online. Para este modo se puede crear una imagen o avatar que se mostrará durante las carreras para saber en todo momento a quién tenemos delante. Además, con el Street Pass se pueden intercambiar perfiles entre jugadores, y ver sus estadísticas.



Todo un guiño a los fans
La mayoría de los circuitos del título han sido rescatados de anteriores entregas, por lo que a muchos todo les parecerá bastante familiar.

Splinter Cell 3D | Ubisoft



Ubisoft ha querido estrenar una de sus sagas más emblemáticas en la nueva portátil de Nintendo con un remake de *Splinter Cell: Chaos Theory*. ***Splinter Cell 3D*** nos vuelve a poner en la piel del afamado agente en un contexto de tensión política en el que China y Corea del Norte someten a bloqueo naval a Japón, al considerar que esta posee un ejército lo suficientemente poderoso como para ser una amenaza para el resto del continente. Además, se desarrollará una trama en principio paralela en la que un grupo separatista peruano secuestra a un programador que posee las claves para poner en jaque a Estados Unidos y a sus aliados.

En este port para Nintendo 3DS encontraremos casi todos los ingredientes que hicieron grande a la franquicia, desde las situaciones de infiltración hasta el enorme elenco de acciones con el que Ubisoft dotó a Sam Fisher hace casi seis años. Para el control usaremos el botón deslizante para movernos, mientras que con A, B, X e Y moveremos la cámara. L y R se relegan a los ataques. Los menús y la selección de equipo se realizan desde la pantalla táctil. Todo correcto, si no fuera porque la cámara no funciona todo lo suave que debería.

Ubisoft ha dejado a un lado el efectismo gráfico, lo que ha reducido en gran parte la atmósfera que un juego de infiltración como *Splinter Cell* requere. Técnicamente es un título flojo donde se pierden los juegos de luces y sombras, y donde los modelados de los personajes están lejos de alcanzar la calidad vista en otros títulos.

SPLINTER

CONSEJO

Tómate el juego con paciencia para hacerte con todas las complejidades del control. Todas las acciones de Fisher están ahí, y una vez aprendas a manejar con sensibilidad la cámara y a combinar el control normal con el táctil todo irá como la seda.

RAYMAN 2

CONSEJO

Aprovecha que el efecto 3D se lleva bien con el título para activarlo en las partes más plataformeras y tener así una mejor percepción de los espacios y las distancias. Pronto serás un as salvando obstáculos.

Rayman 2 | Ubisoft



Este remake del *Rayman 2* que una vez saliese tanto en casi todas las plataformas de hace una y dos generaciones como en Nintendo DS encuentra en la nueva portátil de Nintendo la horma de su zapato.

Rayman 3D es quizás uno de los juegos más honestos de todo el catálogo de lanzamiento de Nintendo 3DS. No pretende ir más allá, pero lo que ofrece lo hace bien, ya sea un uso discreto pero adecuado de las 3D estereoscópicas, u ofrecer una aventura profunda y divertida en una de sus mejores encarnaciones posibles.

A nivel técnico el juego no es nada de otro jueves- se trata de casi un port de un título originalmente lanzado en Nintendo 64 a finales del año 1999- , pero todo se presenta sólido, nítido, con unas texturas muy bien definidas, claras, y con una ausencia casi total de los famosos dientes de sierra de los que tanto acusan de adolecer a 3DS.

Visualmente es tan agradable que en ocasiones no nos quedará otra que maravillarnos por lo bien que parece moverse todo en la portátil de Nintendo.

Además, Ubisoft se ha limitado a hacer que este sea lo más jugable posible. Se mejora pues la cámara y la fluidez en la tasa de frames por segundo. Lástima que el audio no responda como debe en algunas ocasiones, porque es la única mácula de peso. En definitiva, de los títulos de lanzamiento, el más recomendable si lo que buscamos es una aventura entretenida, bien llevada y apta para todo tipo de públicos, de los más pequeños de la casa hasta aquellos más talluditos.

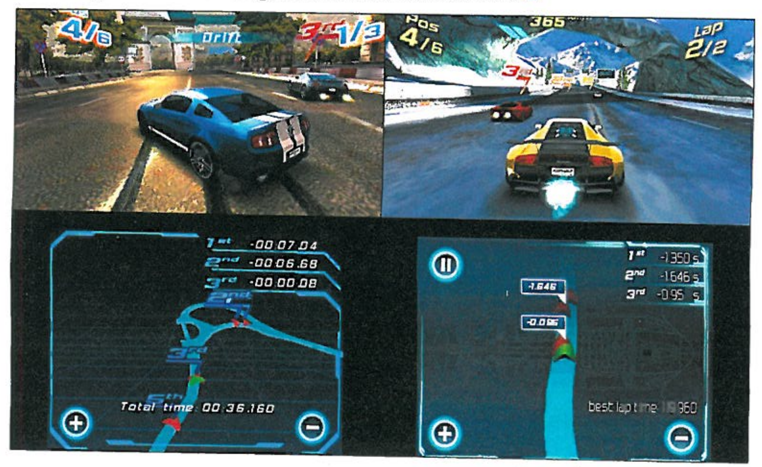
Asphalt 3D | Ubisoft

La incursión de Ubisoft en el género de conducción para el estreno de 3D se materializa en *Asphalt 3D*, un juego de coches en el que su mayor atractivo lo encontramos en los más de 40 coches de licencias reales que podremos manejar, así como la inclusión de 17 circutos ambientados en ciudades reales. Y hasta ahí llega el compromiso con el realismo de este desarrollo.

El título contará con diversos modos de juego de los cuáles el principal será el modo historia, en donde tendremos que realizar diferentes carreras con hasta ocho modos diferentes de desafíos, entre los que encontraremos desde clásicos como carrera o contrarreloj, hasta otros como Persecución o Justiciero, en los que tendremos que huir de la policía o cambiar las tornas y ser uno de los agentes de la ley que persiguen a los malos.

En este modo iremos consiguiendo dinero a través de diferentes acciones durante la carrera, así como cumpliendo objetivos dentro del circuito o firmando con uno de los nueve patrocinadores diferentes.

El título también dispone de un modo multijugador en local para hasta seis jugadores, así como compatibilidad con Street Pass. En este modo, podremos compartir nuestros datos de juego, así como nuestras mejores marcas en forma de coches fantasma para que nuestros rivales intenten superarnos. Sus peros son un apartado visual bastante irregular, con algunos efectos de luz interesantes mezclados con unos coches modelados discretamente y un sistema de daños que deja bastante que desear. Además, el sonido del juego dista de ser perfecto, y en ocasiones encontraremos varias ralentizaciones de considerable importancia, lo que alejan a este *Asphalt* de ser un gran título de conducción.



CONSEJO

No te quedes sin pasta. Dedica algo de tiempo a desbloquear los diferentes patrocinadores, y estudia cuál de ellos casa más con tu estilo de juego y las partidas que mejor se te dan para conseguir forrarte en un periquete.

CONSEJO

No te tomes el juego tan a la ligera. Pese a que los niveles están pensados para no suponer un desafío extremo, si abusamos del goloso botón de correr veremos cómo nuestras vidas bajan a un ritmo alarmante.

Rabbids 3D | Ubisoft



Los conejos más famosos de toda la pasada generación no podían faltar al estreno de la nueva portátil de Nintendo. Lo cierto es que Ubisoft ha conseguido que los usuarios de la compañía de Mario les cojan cariño a estos demenciales y peludos animales que, en esta ocasión, pululan en un spin off de la última entrega de la saga, *Regreso al Pasado*.

El giro de género en este sentido ha sido tan brusco que los conejos han perdido, en gran parte, su razón de ser. Ante nosotros tenemos un plataformas muy clásico en 2D. Nuestro protagonista (uno de los idiotizados conejos) ha viajado en el tiempo en una lavadora muy especial, y tendrá que superar hasta 4 épocas históricas diferentes para cumplir un solo y alocado objetivo: recoger cuantos más flotadores de goma, mejor.

Esto servirá como excusa para atravesar niveles plasmados con unos gráficos sencillos, pero muy efectistas, en donde todo luce con una notable nitidez. Con el conejo podemos saltar, golpear, lanzarnos de culo contra el duro suelo y levantar objetos. Con estas cuatro acciones tendremos que superar los distintos niveles que, todo sea dicho, no supondrán un verdadero reto.

El juego está claro que va enfocado para los más pequeños de la casa. A la falta de dificultad de los escenarios y de manejo del personaje se le añaden otros aspectos, como la sempiterna posibilidad de personalizar y disfrazar a nuestros rabbids, así como la ausencia de modos de juego secundarios que puedan complicar aún más la experiencia de juego.

Así, se pierde la esencia competitiva y alocada de la saga, pero se gana un nuevo enfoque para la portátil en una entrega que sigue ofreciendo, eso sí, una experiencia de juego directa. No obstante, para aquellos que lo que bus-

can es un juego de plataformas, sigue siendo más recomendable *Rayman 3D*, aun siendo este un remake de un juego de hace 6 años.

Ghost Recon: SW | Ubisoft

El título que ha propuesto Ubisoft para estrenar su saga *Ghost Recon* en Nintendo 3DS podría considerarse como una agradable rareza dentro del catálogo de lanzamiento. Atrás quedan los shooters de las otras en- tregas, ofreciéndose en este caso un juego de estrategia militar por tur- nos, presentado en desde una vista cenital, que basará todo su poderío jugable en el modo campaña.

Básicamente, lo que se nos ofrece en este título son alrededor de 37 misiones en las cuáles tendremos que dirigir a un completo grupo de ope- raciones de élite tendrá que evitar que, por enésima vez, un ultranaciona- lista ruso con afinidad a la destrucción masiva y al dominio mundial llegue al poder. Algo, como premisa, muy simple y estereotipado.

Sin embargo, cuando se pasa al plano jugable, es donde el título saca a relucir sus bondades. Contaremos con una gran variedad de misiones, des- de defender una posición determinada a conquistar puntos estratégicos, que tendremos que resolver con nuestro equipo formado por miembros de seis clases diferentes, entre las que encontramos un francotirador, un ingeniero o el típico artillero.

El toque de profundidad del juego lo da la posibilidad de mejorar a estos personajes a la vez que vamos dotándolos de nuevo equipamiento. Ade- más, habrá diversos desbloqueables en forma de mapas o nuevos objetos que nos impulsarán a exprimir al máximo el modo campaña. Y aquí está una de las grandes pegas del título, y es que no ofrece apenas posibilida- des multijugador. Cero online, y tan sólo un modo para dos jugadores en una misma consola, así como en modo local.

Otro de los puntos negativos es su discreto apartado visual, y su escaso aprovechamiento del 3D. No obstante, sigue siendo un juego muy intere- sante que cubre la oferta para aquellos que deseen un juego de estrate- gia profundo con el que estrenar su consola.

Lego Star Wars III | Activision

Lo primero que hay que decir es que la tercera entrega de las aventuras de los muñecos de Lego en el universo Star Wars sorprenderá tanto a los fans como a sus prejuiciosos detractores desde casi el minuto uno.

GHOST REC.

CONSEJO

Elige bien a tu equipo antes de cada misión. Si debes de- fender un punto es- tratégico, a lo mejor deberías optar por un ingeniero para que construya una torreta defensiva, mientras que un comando se dedica a proteger el perímetro.

CONSEJO

¡Rómpelo todo! Sólo así podrás conseguir piezas para sacarle el máximo provecho al completísimo editor al que ya nos tiene acostumbrados las entregas de los títulos de Lego.

No estamos ante el típico juego franquicia que sale en el estreno de la consola para hacer un acto de presencia anecdótico dentro del catálogo de lanzamiento. ***Lego: The Clone Wars*** (abreviando el nombre) ofrece una experiencia de juego completa, con muchos desbloqueables y añadidos, puzles, batallas e incluso fases de vuelo.

Cierto es que el universo de las Guerras Clon no gusta tanto a los fans como la saga principal, que sus guiones son mucho más caóticos y que cada dos por tres nos encontraremos encontrando a un Jedi o a un Sith totalmente desconocidos, pero no importa, porque se han sabido llevar los controles de forma perfecta para que se disfrute jugando con casi cualquier personaje.

Además, se ha sabido combinar el control táctil con los botones de la consola, por lo que en momentos oportunos podremos usar la fuerza a través de la pantalla inferior, o resolver algunos de los acertijos que nos iremos encontrando.

También sorprende su notable acabado visual, en donde se ha sabido dar un uso inteligente y poco molesto al efecto 3D sin que el resultado final se resienta con descuadres constantes de la imagen, y dientes de sierra a tutiplén, por lo que podremos usar esta característica de la consola durante largo tiempo sin hartarnos.

Lástima que hayan sacrificado el modo multijugador de que sí gozarán las versiones de sobremesa, y que sólo se haya limitado este aspecto a un par de funciones con el Street Pass y poco más. No obstante, casi un imprescindible de lanzamiento para los más pequeños de la casa y, por qué no, para los fans de la saga..

Clásicos

La estrategia de Nintendo con 3DS ha sido la de apelar a grandes sagas clásicas para que los aficionados de Nintendo sean los primeros en 'subirse' al barco de 3DS.



LOS SIMS 3



Los Sims 3 | Electronic Arts

Los Sims 3 es la única apuesta de EA para el lanzamiento de 3DS. En esta ocasión recibimos una versión algo descafeinada de las entregas mayores, que sin embargo seguirá ofreciendo esa experiencia de vida simulada que ofrecen *Los Sims* para llevarla a cualquier parte.

Todo sigue estando ahí, desde el completo editor de personajes, hasta las relaciones con el resto del vecindario, junto con la posibilidad de cambiarnos de barrio con todo lo que ello conlleva. Además, se ha querido aprovechar algunas de las características de la consola, por lo que, por ejemplo, podremos sacarnos una foto para crear un Sim muy cercano a nuestra imagen y semejanza. En este sentido, a nivel visual no impresionará a nadie, pero tampoco encontramos en él enormes pegas, si bien es cierto que el efecto 3D en este caso saca a relucir los defectos del motor gráfico más que las bondades.

También contaremos con los famosos 'Poderes de Karma', que nos animarán a cumplir objetivos para poder realizarlos. En este caso, se ha querido que estos saquen provecho de alguna forma exclusiva de la consola. Así, podremos soplar al micrófono de la consola para hacer que llueva dinero, o agitarla para que caiga dinero del cielo, aunque tendremos que tener cuidado, ya que una sacudida mal dada podría ocasionar un terremoto. El título también utilizará el Street Pass para intercambiar Sims con otros usuarios de 3DS y así ir nutriendo la vida de nuestro vecindario.

Juega en contra del juego que tengamos que estar demasiado pendientes de lo que sucede en la pantalla inferior de 3DS, que es donde encontraremos todos los menús y toda la información de la partida. El problema no reside en no mirar a la pantalla superior, sino en que la inferior es directamente demasiado pequeña para albergar tanta información, por lo que en muchas ocasiones todo puede llegar a ser muy confuso.

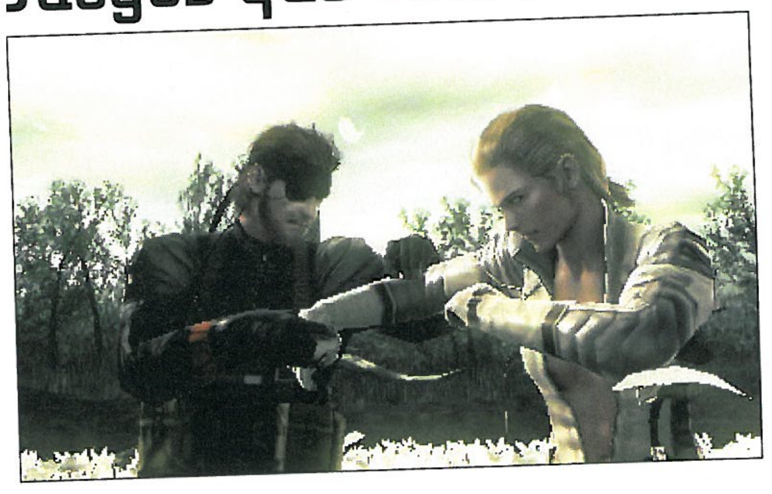
Una primera entrega de los Sims para 3DS a la que parece que aún le queda un trecho por mejorar para marcar una clara diferencia entre otras entregas portátiles ya en el mercado para otras consolas.

CONSEJO

No te pierdas ningún detalle de la vida de tus sims. Prueba a mirar desde las diferentes perspectivas y cámaras, y encuentra la que mejor se amolde a tus gustos disfrutar la partida de una forma óptima.

FUTURO

Juegos que vendrán



Si algo ha hecho bien Nintendo en el lanzamiento de la 3DS ha sido asegurarse un buen catálogo de títulos para lo que se ha llamado la 'ventana de lanzamiento' de la consola que llegará hasta el verano. Japón está con Nintendo tal y como demuestran los títulos que preparan Konami, Tecmo y Capcom, pero además la propia Nintendo ha dejado un primer protagonismo al resto de compañía para venir en una segunda oleada con títulos propios que recuperan a grandes nombres como *Kid Icarus*, *Starfox* o *Zelda*.

Metal Gear Solid 3D | Konami

Una de las franquicias estrella de PlayStation en los últimos años deslumbró con su demostración para 3DS en el último E3, una demo que estaba ambientada en la selva de Snake Eater por el convencimiento de Kojima de ser un escenario propicio para mostrar las capacidades gráficas de la consola en tres dimensiones. Aunque la saga apuesta por la puesta en escena, el equipo de Konami detrás del juego asegura que el título incorporará algunas de las opciones de conectividad de Peace Walker como podrían ser el juego cooperativo y todo lo que se añadió al título de PSP.

TLoZ: Ocarina of Time | Nintendo

El esperadísimo remake del que ha sido calificado mejor juego de todos los tiempos, por fin llega a una consola de Nintendo a pesar de que cuando se mostró en un principio se pensó que tan solo era una demostración técnica de la consola. La incorporación de gráficos en tres dimensiones

ha sido suficiente argumento para que se apueste por este sistema. El juego promete ser el mismo y no variar sino para incorporar funcionalidades como la del giroscopio a la hora de apuntar con el arco. La posibilidad de experimentar un Hyrule en 3D será suficiente argumento para que los fans de la serie esperen ansiosos su llegada.

Resident Evil Mercenaries 3D | Capcom

Los personajes del modo Mercenarios de *Resident Evil 4* y *Resident Evil 5* se dan cita en este mix creado para la 3DS de Nintendo en el que además de contar con un modo campaña en el que se irá avanzando, mejorando y personalizando a un personaje inicial, tendrá una modalidad cooperativa a través de Internet que aprovecha las capacidades de conectividad de la consola. En cuanto a la jugabilidad del título, aunque en un principio la cámara está en tercera persona, para apuntar se podrá optar por cámara en primera persona.

Resident Evil: Revelations | Capcom

Con ***Revelations*** la serie vuelve a los orígenes más cargados de exploración y con menos énfasis en la acción. No se trata de ningún remake, sino de un título completamente original y que recupera a personajes conocidos de la serie. Tomaremos el control de Chris Redfield y Jill Valentine en escenarios como un crucero, un pueblo portuario de Europa y una montaña nevada. La idea principal detrás de este desarrollo es aprovechar la tecnología 3D a favor de crear una ambientación terrorífica y desarrollar nuevos tipos de puzles que se adapten a las posibilidades de 3DS.

Juegos de Mario | Nintendo

Una consola de Nintendo sin un juego de Mario es imposible. La compañía japonesa tiene un par de ellos anunciados: ***Paper Mario*** y ***Mario Kart***, juegos que a pesar de aprovechar las nuevas posibilidades técnicas de la consola en lo visual y en lo jugable, son conocidos por todos. A buen seguro, antes de llegar al verano Nintendo habrá anunciado alguna nueva aventura para el fontanero y la versión portátil de *Super Mario Galaxy* tiene muchas papeletas para ser elegida.

Hasta nueva orden, centraremos nuestra atención en el juego de carreras, que en 3D y con una consola que multiplica su conectividad luce de lujo, y en el plataformas 2D que con la inclusión de las tres dimensiones añade un componente más a los típicos puzles de profundidad de la serie.

FUTURO

El dato

Durante el pasado E3, Sakurai, el cerebro detrás del nuevo Kid Icarus: Uprising declaró que desarrollar para 3DS no iba a ser sencillo si se querían hacer juegos que, de verdad, aprovechasen las posibilidades 3D de la consola para ayudar a la mecánica del juego.



Kid Icarus: Uprising | Nintendo

Si hay un título de los que ya hemos podido probar que esperamos con ansia es el *Kid Icarus* de Sakurai. El creador detrás del estudio Project Sora, Sakurai, padre también de *Super Smash Brow Brawl*, ha sabido utilizar las tres dimensiones en un título que se plantea en dos vertientes: el combate aéreo sobre raíles en entorno tridimensional, y un combate en tierra para el que el juego se vuelve un poco más torpe en el manejo de la cámara. La épica, unida a la nostalgia provocada por un título que se lleva esperando desde 1991, lo convierten en uno de los más deseados.

Dead or Alive Dimensions | Tecmo

El juego de Tecmo, que será distribuido por Nintendo, es el segundo golpe que los juegos de lucha dan sobre la consola portátil después del exitoso *Super Street Fighter IV 3D Edition*. El carisma de los personajes a los que se unen Samus y Ridley (de Metroid) en sendos cameos, son gancho suficiente. La amplia variedad de modos de combate offline y online deben convertirse en el principal motivo por el que querremos hacernos con el cartucho desarrollado por Team Ninja.

El dato

En Starfox 64 3D, no repetiremos las misiones que ya vivimos en el juego de Nintendo 64 sino que se sitúa en un episodio anterior, años antes de todo lo ocurrido en aquel.

Starfox 64 3D | Nintendo

Sin lugar a dudas ***Starfox 64 3D***, el remake del juego de acción espacial clásico de Nintendo 64 consigue transmitir una de las sensaciones visuales más impresionantes en la consola de Nintendo. La decisión de alejar un poco la cámara y la mejora del aspecto gráfico son las claves para una mayor profundidad y mejor visibilidad en el efecto 3D estereoscópico.


MARCA
player